

A Microsoft no le importa que hayan `hackeado` Kinect, están encantados

Microsoft ha pasado en tan sólo una semana de querer “empapelar” a los que han conseguido *hackear* Kinect a declarar públicamente que diseñaron el periférico siendo conscientes de que esto ocurriría y que no piensan emprender acciones legales.

Como te contábamos hace unas semanas, poco después de que Kinect saliera al mercado una web abrió **un concurso en el que ofrecía 3.000 dólares al primero que consiguiera piratearlo**, que [finalmente fue un joven español](#).

Desde Microsoft aseguraron que utilizarían todas las estrategias legales a su alcance para “mantener Kinect a prueba de modificaciones”, pero ese discurso se ha transformado en otro muy diferente.

Ahora **Microsoft dice que “Kinect no ha sido *hackeado*”** ya que ellos mismos dejaron la conexión USB sin proteger pensando en esta posibilidad...

“*Hackear* significaría que alguien se ha introducido en los algoritmos que hay dentro de la Xbox y ha sido capaz de usarlos”, según explica Alex Kipman, director de incubación de Xbox, o bien “introducir un dispositivo entre el sensor y la Xbox para hacer trampas”, cosas que no han sucedido.

Kipman señala que lo que ha ocurrido **“es que alguien ha escrito un *driver* de código abierto en el PC que básicamente abre la conexión USB, que por diseño no protegimos”**, nada más.

Pero es que además, Shannon Loftis, *studio manager* de Microsoft Game ha llegado a decir que **están “muy contentos de ver que la gente está tan inspirada” con Kinect...**

Es decir, que ellos ya sabían que esto iba a ocurrir, que están encantados con que los usuarios `hackeen` su periférico estrella y que al principio dijeron que tomarían represalias contra ellos porque...porque... ¿por qué?

vINQulos

[Mashable](#)